

O USO DO GLOGSTER COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM*

Juliana Ayub Veltrini Spadacini (UEL)

Larissa Fonseca Figueira (Universidade de Lisboa)

Resumo: Os estudantes, nos dias de hoje, crescem utilizando as tecnologias digitais, desse modo, valer-se da tecnologia em sala de aula é valorizar os conhecimentos, as habilidades e, acima de tudo, despertar a motivação e o interesse no processo de ensino e aprendizagem. O objetivo do presente trabalho é apresentar a ferramenta online, qual seja o glogster para a aprendizagem da língua inglesa, sem utilizar de metodologias de ensino de línguas de maneira fragmentadas e descontextualizadas, as quais se baseiam em atividades repetitivas. O estudo foi realizado com estudantes do segundo ano do Ensino Médio em uma escola da Rede Pública de ensino no município de Andirá, Paraná por meio do *Google Classroom*. O intuito é reforçar o ensino de línguas com a utilização das tecnologias de informação e comunicação. Nesse sentido, o presente trabalho busca compreender de que forma as tecnologias potencializam as atividades na aula de inglês, como possibilitam práticas de uso da língua inglesa e a busca do conhecimento de novas culturas associado ao uso das novas ferramentas tecnológicas - sociocultural e sociointeracionista, sendo o educador, nesse contexto, um mediador da tecnologia com os recursos pedagógicos já conhecidos.

Palavras-chaves: Objeto de aprendizagem digital; Competências digitais; Ensino e aprendizagem; Glogster.

1- Introdução

Não é novidade nem algo surpreendente que a tecnologia está presente na rotina de nossos jovens estudantes. Estes adolescentes vêm lidando e vivenciando a modernidade com uma frequência incontável. Ronaldo Lemos (2016, s/p) coloca que “a vida é muito mais multimídia hoje em dia”. E reforça, que a escola de hoje não propicia a motivação. Assim, percebe-se que há a necessidade de integrar as tecnologias da informação e da comunicação (TICs) com o currículo no âmbito escolar:

O educador precisa construir de forma continuada o seu próprio ambiente de aprendizagem-ensino na nova realidade da educação. Para isto, necessita mudar seu foco de memorização para a compreensão, isto é, o educador deve participar através da facilitação do uso das TIC de forma organizada e compreensiva da informação pelos próprios alunos. Esta nova realidade exige que os educadores tenham novas competências, habilidades e atitudes (BARROQUEIRO *et al.*, 2009, p. 6 *apud* CIBOTTO; OLIVEIRA, 2012, p. 9).

No estudo de Rojo (2017) é apresentado os Objetos de Aprendizagem Digitais (OAD) como os materiais digitais mais evidentes. Materiais estes que encontramos disponíveis na *Web*. Segundo Araújo (2013, s/p) um OAD é um “recurso digital reutilizável que se presta a servir como ferramenta de ensino em diversos contextos educacionais”. Mais amplamente Tarouco *et al.* definem Objeto de Aprendizagem como:

*XIV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online.

Qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem. O termo objeto educacional (learning objects) geralmente aplica-se a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos com vistas a maximizar as situações de aprendizagem onde o recurso pode ser reutilizado. A idéia básica é a de que os objetos sejam como blocos com os quais será construído o contexto de aprendizagem (2003, p. 2).

Isso vem em consonância às competências específicas de linguagens indicadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que compreende:

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva (2017, p. 490).

Reafirmando, o estudante necessita estar ligado à tecnologia, mas o uso deve ter sentido, buscando interfaces críticas e éticas, com o intuito de apropriar-se de conhecimento através da cultura em rede.

Essa influência da tecnologia começa a ser percebida em artigos e pesquisas que integram as TICs com o ensino e educação escolar. Em estudo realizado por Pereira e Freitas (2010), relata as ações propostas pela Secretaria de Estado da Educação do Paraná ao inserir os recursos digitais como estratégias didáticas.

O uso da tecnologia em sala de aula faz com que o aluno tenha um envolvimento mais significativo, momento em que pode criar, refletir e explorar possibilidades. Segundo Lorenzo:

O aprendizado se substância especialmente fora do espaço formal, daí a importância de incluir dentro do próprio ambiente acadêmico virtual, espaços e informações que completem o processo de formação dos estudantes (2013, p. 34).

Para Kenski (1996), ao trabalhar recursos tecnológicos, consta-se o envolvimento integral do indivíduo a partir de desafios. No entanto reforça-se a necessidade da mediação do professor para que o uso das TICs tenha relevância ao aprendizado, assim como Demo (2008, p. 1) cita que “toda proposta que investe na introdução das TICs na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor (...)”, uma vez que não são as novas tecnologias que garantirão melhores resultados na educação, mas sim a promoção da construção do conhecimento de forma colaborativa e atualizada. As novas tecnologias representam o meio atual para se alcançar os objetivos educacionais, assim como outras tecnologias o foram em outras épocas, a exemplo o quadro de giz, o livro, a caneta etc.

Assim, este estudo visa avaliar o recurso tecnológico *Glogster - Interactive Multimedia Posters*, considerado um OAD disponível em rede - plataforma colaborativa

online com fins educacionais e de grande potencial para desenvolver as possibilidades pedagógicas.

2- Descrição do estudo

Acerca da ferramenta, há o estudo “Criando projetos com o Glogster e a plataforma Glogster EDU” como ferramenta de grande popularidade nos Estados Unidos da América, com a finalidade de criação de projetos escolares podendo ser utilizado em diversas disciplinas escolares. É uma ferramenta de fácil utilização, que pode ser empregado desde as classes iniciais de qualquer disciplina até às finais, em que o estudante somente consegue se cadastrar com o código do professor, por questões de segurança.

Este OAD, *Glogster*, conforme pesquisa realizada é uma rede social que permite a criação de cartazes virtuais interativos, sobre um determinado tema, que podem ser compartilhados, com possibilidade de adicionar vários tipos de mídias, como textos, imagens, fotografias, áudios, vídeos, animações, link etc., o qual auxilia o ensino e aprendizagem estimulando o estudante a desenvolver competência linguística e comunicativa. Quanto a nomenclatura, *Glogster* é abreviatura de *blog* gráfico - *Graphical Blog* - fundada em 2007 e muito utilizado pela comunidade jovem.

O estudo possui como intuito associar o uso da língua inglesa com o OAD, sendo que realizou-se o cadastro no site *www.glogster.com* e criou-se uma conta seguindo as orientações do site. A versão gratuita do *Glogster* fornece uma infinidade de acessórios e recursos, mas a desvantagem desta ferramenta é que há apenas sete dias de gratuidade, sendo necessário o cadastro no programa básico para se trabalhar por um período maior. E, esta ferramenta vem ao encontro do ensino da língua inglesa, pois todas as funções são fornecidas em inglês, fazendo que o estudante reflita a cada item selecionado.

No mais, faz-se necessário um trabalho diferenciado para o ensino de línguas estrangeiras com necessidade de criar formas práticas e lúdicas de estudo a fim de que a língua inglesa seja aprendida de forma agradável, constante e sistemática para que exerça papel importante na vida pessoal e profissional do estudante. Nesse contexto, as tecnologias de informação e comunicação causam um grande impacto na educação, assim como em toda sociedade, guiando a prática pedagógica para profundas modificações.

O atual momento em que vive a educação escolar, devido à pandemia do Covid-19, fez com que o sistema de ensino sofresse alteração. E, no Estado do Paraná, está sendo trabalhado aulas transmitidas ao vivo pelo aplicativo Aula Paraná, as quais as gravações são disponibilizadas no *Youtube* e no *Google Classroom*. Assim, os estudantes recebem um link destas aulas dentro da sala virtual. Isto fez com que o tema de uma destas aulas, qual seja “Studying Abroad” Aula 6, por trazer um tema relevante aos estudantes sobre intercâmbio, fosse selecionada para trabalhar-se com o *Glogster*, com o propósito dos estudantes conhecerem os tipos de programas ofertados, a questão burocrática para estudar em outros países, sendo priorizado neste estudo que os estudantes conhecessem o país almejado por eles, buscando suas peculiaridades.

Assim, este OAD foi, neste momento, manuseado pelo professor, pelo fato de conseguir atingir um número pequeno de estudantes que utilizam as aulas pelo *Google Meet* para informações mais detalhadas. A participação dos estudantes deu-se em pesquisar sobre os países que desejavam estudar, buscar informações e imagens destes. Pesquisa que, feita pelos estudantes do segundo ano do ensino médio de uma escola pública pertencente ao Núcleo Regional de Educação de Jacarezinho/ PR, pôde alimentar o *Glogster* com o título “Studying Abroad”.

Para tal, utilizou-se da metodologia sala de aula invertida (SAI), onde os estudantes pesquisaram em *sites* o país que porventura possam estudar, proporcionando um conhecimento prévio, escreveram os trabalhos em *word* e em *power point*, até a produção de vídeo, as quais foram entregues para avaliação de nota trimestral. Em seguida, realizaram a apresentação dos seus trabalhos, via *Google Meet*. Com todo o material produzido, a produção deste *Glogster* foi realizada e finalizada pelo docente e apresentado aos alunos, mas instigou o desejo dos alunos para as próximas produções. E, esta produção vem de encontro a Valente (2014) que, ao usar a metodologia SAI, o aluno está o tempo todo em ação dentro da sala de aula. Para Valente (2014), ao usar a metodologia SAI, o aluno está o tempo todo em ação dentro da sala de aula.

A atividade teve como objetivo geral fazer com que o estudante relacionasse e buscasse informações sobre intercâmbio, usando informações da internet, para criar um pôster interativo e ampliar o seu conhecimento. Além de possuir como objetivos de letramento digital o login no site específico do objeto a ser trabalhado; a busca de imagens disponíveis no ambiente ou a seleção de imagens, salvar e anexar; criar o objeto de forma dinâmica e interativa; e apresentar e compartilhar, por meio de link, os resultado finais sempre com o intuito de ampliar o vocábulo da língua inglesa.

As vantagens de utilizar a ferramenta *Glogster* em sala de aula são: a) a melhoria no ensino aprendizagem da Língua Inglesa; b) o favorecimento ao desenvolver a autonomia por parte do educando, fazendo com que reflita, pesquise e busque novos conhecimentos; c) o estudante torna-se o protagonista de seu aprendizado; d) a possibilidade de discussão do tema da aula, de maneira a propiciar a troca de informações e a interação entre os discentes; e) a aula torna-se mais dinâmica e atraente, pois despertará a atenção e o foco do estudante com aulas mais atrativa e interessantes; f) o estímulo do autodidatismo, uma vez que a ferramenta estimulará o estudante a buscar mais informações sobre o conteúdo e a adquirir instrução por si mesmo.

Além disso, o emprego do *Glogster* no processo de ensino e aprendizagem estimula o desenvolvimento das habilidades linguísticas de escutar, falar, ler e escrever, habilidades essas que permitem que o estudante aja socialmente no uso da língua, ao centralizá-las em um único meio, proporcionando maior grau de autonomia, bem como elevando o grau de motivação para o aprendizado.

Para Pallof e Pratt (2002, p. 157) “(...) a colaboração e a capacidade de incentivar a interdependência são elementos fundamentais para a formação de uma comunidade de aprendizagem eletrônica, pois é através dela que se constitui o alicerce para a capacidade de o estudante envolver-se com o processo de aprendizagem”. Assim, o professor/mediador é importante para envolver os estudantes, diferentes entre si, como importantes na construção do próprio conhecimento, pois por si só a ferramenta não possibilita esse objetivo de agregar conhecimento e experiências. O acompanhamento na utilização da ferramenta para analisar a interação dos estudantes, a cooperação no trabalho e consequentemente a aprendizagem, na utilização da ferramenta, é essencial para que o conhecimento seja produzido em um espaço com foco na reflexão sobre o fazer.

3- Considerações Finais

Na atividade exposta, então, o estudante teve como temática as práticas de uso da língua inglesa com a busca do conhecimento de novas culturas associado ao uso das novas ferramentas tecnológicas, possibilitando um ensino com recursos multimodais, promovendo

múltiplas formas de desenvolver a leitura e o aprendizado. O uso da ferramenta *Glogster*, pôde promover uma revisão de vocabulário e uso de comandos tecnológicos que são apresentados na língua inglesa, que é o foco da pesquisa. Foi notório o desenvolvimento dos alunos, já que muitos utilizam em sua rotina a tecnologia, mas poucos a utilizam para fins pedagógicos.

Com as tecnologias de informação e comunicação, neste caso o *Glogster*, os estudantes puderam analisar e discutir com os colegas e com o professor sobre o que estão aprendendo e como aprendem, personalizando o ensino. A tecnologia é colocada a serviço da educação, sendo que os estudantes expressam-se das mais diferentes formas e conseqüentemente tornam-se protagonistas de seu processo de aprendizagem. Nessa atividade os estudantes foram estimulados a argumentar e participar de forma solidária para construir o produto final. Este instrumento, quando analisado sob a luz de seus potenciais pedagógicos, eficácia, objetivos, finalidade, estende a capacidade cognitiva dos estudantes, permitindo-os criar e expressar-se e resolver problemas buscando estratégias individuais e colaborativas, constituindo-se sobretudo como “parceiros intelectuais” do estudante (COSTA, 2019).

A inovação educativa, em sala de aula, com a utilização da tecnologia é necessária e deve estar associada a um planejamento e a objetivos bem definidos pelo professor, pois o sistema educativo repercute as mudanças trazidas pelas inovações (SILVA, 2004).

Cabe ao professor, então, reforçar a criticidade e a criatividade do estudante criando possibilidades para a produção do conhecimento, estando preparado para as novas tecnologias, inserindo-as em suas aulas, de acordo com o conteúdo, assunto que está sendo trabalhado e mantendo uma postura de mediador do conteúdo aberto a troca, a participação e a cooperação. As tecnologias, então, são de suma importância para o processo de ensino aprendizagem dos estudantes.

Como destaca Leffa (2007), o conhecimento distribuído em rede, oportuniza ao aluno verificar seus conhecimentos em relação aos outros; e, seguindo seus pensamentos, o produto construído, neste caso a construção do *Glogster*, é o artefato, o instrumento pelo qual o aprendizado está sendo desenvolvido. Assim, o uso do *Glogster* como ferramenta de aprendizagem, permite que haja a autonomia na construção do aprender de forma dinâmica e concreta, uma vez que a tecnologia possibilita ao estudante expressar-se das mais diferentes formas e criar conhecimento.

Referências

ARAÚJO, J.; ARAÚJO, K. **EaD em Tela: docência, ensino e ferramentas digitais**. Campinas: Pontes, 2013.

BARROQUEIRO, C. H. *et al.* **O uso das tecnologias de informação e comunicação no ensino de ciências e matemática: uma bênção ou um problema?** VII ENPEC Encontro Nacional de Pesquisadores em Educação em Ciências. 2009. Disponível em <<http://www.foco.fae.ufmg.br/viienpec/index.php/enpec/viienpec/paper/viewFile/95/495>>. Acesso em 12 jul. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, ME, 2017.

CIBOTTO, R. A. G.; OLIVEIRA, R. M. M. A. **TIC: Considerações sobre suas influências nas distintas gerações e na escola contemporânea.** In: Encontro de Produção Científica e Tecnológica, 7, Campo Mourão, 2012. Anais.C/CONSED/UNDIME, 2017.

COSTA, F. A. **Reflexões sobre a integração de tecnologias digitais na escola. Língua e Literacia(s) no Século XXI.** Chapter: 1. Publisher: Porto Editora, pp.15-39, 2019.

DEMO, Pedro. **TICs e educação,** 2008. Disponível em <http://www.pedrodemo.sites.uol.com.br>, acesso em 13 jul 2020.

KENSKI, V M. **Ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias.** In: Didática: o Ensino e Suas Relações [S.l: s.n.], 1996.

LEFFA, V. **Produção de materiais de ensino:** teoria e prática. 2 ed. Pelotas: Educat, 2007.

LEMOS, Ronaldo. **MODMTV 2 8 Lemos Educação.** 2016. (13m19s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WUTIPB7_Kz0>. Acesso em: 21 jul. 2020.

LORENZO, E. M. **A Utilização das Redes Sociais na Educação.** 3º ed; Rio de Janeiro, Clube de Autores, 2013.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **Construindo comunidades de aprendizagem do ciberespaço.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

PEREIRA, B.T.; FREITAS, M.C. **O uso das tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica da escola.** 2010. Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1381-8.pdf>, acesso em 13 jul 2020.

ROJO, Roxane. **Entre plataformas, ODAs e protótipos:** novos multiletramentos em tempos de web2. The specialist: Ensino e Aprendizagem, Vol. 38 N. 1 jan-jul 2017.

SILVA, A. A. **Professores utilizadores das TIC em contexto educativo: estudo de caso numa escola secundário.** Dissertação de Mestrado. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Lisboa, 2004.

TAROUCO, Liane; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; TAMUSIUNAS, Fabrício Raupp. **Reusabilidade de objetos educacionais.** Revista Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre, p. 1-11. 2003.

VALENTE, J. A. **Blended learning e as mudanças no ensino superior:** a proposta da sala de aula invertida. Educar em Revista, Curitiba, n. 4, p. 79-97, 2014.

ANEXO

GUIA DE DESCRIÇÃO PARA ATIVIDADES COM TECNOLOGIA

<i>Título da Atividade</i>	O USO DO GLOGSTER COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM
<i>Nível de Dificuldade</i>	Intermediário
<i>Domínio</i>	Produção, informação, comunicação, aprendizado e lazer
<i>Duração</i>	02 aulas: a primeira para apresentar o objeto e suas características, tempo criar o produto e a segunda para que o professor e estudante possam apresentar o objeto
<i>Ferramentas</i>	<i>Gloster</i> - site para a produção <i>Gloster</i> - aplicativo Vídeos, imagens - salvas para ser anexadas (optativas conforme o tema trabalhado, pois o programa oferece muitos recursos)
<i>Equipamento(s)</i>	Celulares, tablets e/ou computadores com acesso à internet
<i>Descrição Breve</i>	Criação de cartazes virtuais interativos, sobre o tema “Studying Abroad”, com a finalidade de compartilhar, o qual promove a possibilidade de elaborar e adicionar vários tipos de mídias, como textos, imagens, fotografias, áudios, vídeos, animações, link etc., auxiliando o ensino e aprendizagem e estimulando o estudante a desenvolver competência linguística e comunicativa.
<i>Justificativa</i>	Avaliar o recurso tecnológico <i>Glogster - Interactive Multimedia Posters</i> , considerado um OAD disponível em rede - plataforma colaborativa <i>online</i> com fins educacionais e de grande potencial para desenvolver as possibilidades pedagógicas. O estudo possui como intuito associar o uso da língua inglesa com o Objeto de Aprendizagem Digital, o qual vem ao encontro do ensino da língua inglesa, pois todas as funções são fornecidas em inglês, fazendo que o estudante reflita a cada item selecionado. O uso da tecnologia em sala de aula faz com que o aluno tenha um envolvimento mais significativo, momento em que pode criar, refletir e explorar possibilidades
<i>Aprender o quê?</i>	<u>Objetivos Gerais/ Específicos:</u> - Relacionar e buscar informações sobre intercâmbio, usando informações da internet, para criar um pôster interativo e ampliar o conhecimento do aluno <u>Objetivos de Letramento Digital:</u> - Fazer login no site específico do objeto a ser trabalhado; - Buscar imagens disponível no ambiente ou selecionar imagens, salvar e anexar - Criar o objeto de forma dinâmica e interativa

	- Apresentar e compartilhar, por meio de link, o resultado final
Notas & Links para as ferramentas	Este OAD, <i>Glogster</i> (www.gloster.com) é uma rede social que permite a criação de cartazes virtuais interativos, sobre um determinado tema, que podem ser compartilhados, com possibilidade de adicionar vários tipos de mídias, como textos, imagens, fotografias, áudios, vídeos, animações, link etc. Quanto a nomenclatura, <i>Glogster</i> é abreviatura de <i>blog</i> gráfico - <i>Graphical Blog</i> - fundada em 2007 e muito utilizado pela comunidade jovem.
Descrição da atividade	Este trabalho tem como objetivo associar o ensino de línguas estrangeiras com necessidade de criar formas práticas e lúdicas de estudo a fim de que a língua inglesa seja aprendida de forma agradável, constante e sistemática para que exerça papel importante na vida pessoal e profissional do estudante. Nesse contexto, as tecnologias de informação e comunicação causam um grande impacto na educação, assim como em toda sociedade, guiando a prática pedagógica.
Sequência	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar um exemplo de <i>Glogster</i> aos estudantes 2. Explicar sobre a funcionalidade e a finalidade da ferramenta 3. Apresentar o tema a ser pesquisado pelos alunos 4. Orientar e mediar a construção e a confecção da ferramenta 5. Receber os arquivos enviados pelos alunos 6. Produzir o <i>Glogster</i> 7. Apresentar aos alunos o produto final.
Sugestões e Dicas	Sugere-se assistir tutoriais para aprender a utilizar a ferramenta, sendo que no próprio <i>Glogster</i> há disponível no campo “ <i>Watch a video</i> ”, além de observar os modelos prontos no campo “ <i>Visit Glogpedia</i> ”.
Segurança e Identidade Digital	Os professores/ estudantes não necessitam inserir dados pessoais no caso de utilizar a versão <i>free</i> , caso faça a contratação do pacote, é necessário incluir os dados do cartão de crédito. Tanto na versão <i>free</i> quanto na paga, a ferramenta oferece imagens que resguardam os direitos autorais. Caso haja a necessidade de pesquisa na Internet, o professor deve orientar a utilização de sites seguros e confiáveis.